SNSP-AOTP-EUR

Power Piggs of the Dark Age™

INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

TITUS

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

Power Piggs OF THE DARK AGE™

CONTENT

English 4
Français 8
Deutsch 12
Italiano 16
Español 20
Nederlandse 24

Ready to pig-out on action-packed adventure?
Hungry for a dozen magic donuts?
Then **Power Piggs of the Dark Age** is the game for you!

You'll take Bruno--a Pigg who's co-owner of a donut shop in the Dark Age--on an incredible sword-swiping adventure through the hilarious Kingdom of Pigg!

When the Wizzard of Wolff attacks his peaceful Kingdom, Bruno is forced to use exploding jelly donuts and his mighty sword to defeat the howling intruders. And when he's not floating in air geysers called «blow-holes» he's busting-open prize-filled boxes with his big fat, well, er... *hams.*

Will the Wizzard's wacky wolves win?

Can the cunning cruller-cookers conquer?

It's all up to you in this non-stop romp through medieval cities, bizarre forests, the Wizzard's castle, and more donut holes than you can shake a sword at.

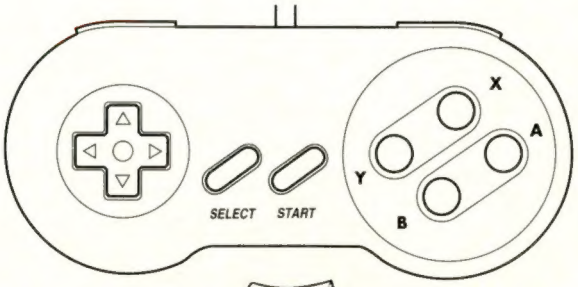
You'll grunt with glee while you wallow-away the hours playing **Power Piggs of the Dark Age!**

Power Piggs of the Dark Age™

GAME INSTRUCTIONS

CONTROLS

Y:	The sword-swipe button.
B:	The jump button.
A:	The throw button, for when you have a donut power-up.
START:	This button pauses and unpauses the game.
LEFT:	Moves you left.
RIGHT:	Moves you right.
UP:	Push up and hold for a moment and you'll see more of what's above you.
DOWN:	This button causes Bruno to crouch. If you push this button and hold it, you'll see more of what's below you.



SPECIAL MOVES:

1) The Butt-Slam: The butt-slam is a special move used to smash open boxes. To do a butt-slam, jump up and then push the DOWN button while in the air. To open up a box, just do a butt-slam on top of the box.

2) The Spin-Jump: When you're floating in a blow-hole, push right or left, then hit the JUMP button just as you're about to exit the blow-hole. You will do a spin-jump, which will take you much further than if you exited a blow-hole normally. You'll need to do spin-jumps in order to make it through certain sections of the game.

OBJECTIVE: Move Bruno through the entire game and defeat the Wizzard of Wolff at the end.

STARTING THE GAME: Insert the cartridge into the Super NES machine and turn on the power. Then select START if you want to start a one-player game. Select OPTIONS if you want to play a 2-PLAYER game, alter the SOUND, or view the CREDITS. Select PASSCODE when you've earned a passcode in previous play and want to jump forward quickly to more advanced levels.

LIVES: Bruno starts the game with 4 lives. The number of lives remaining is indicated in the bottom left corner of the screen next to Bruno's face.

LIFE METER: Bruno starts each turn with six glazed donuts, which are represented in the top left corner of the screen. Each time he takes a hit, he loses half of a glazed donut. When all the donuts disappear from the meter, you lose a life. You can collect additional glazed donuts throughout the game, in order to replenish Bruno's life meter.

DONUT HOLES: When you collect 100 donut holes, you earn an extra life. The donut hole meter is in the bottom right of the screen.

DONUT POWER-UPS: You gain the ability to throw donuts at enemies when you collect a donut power-up. All donut power-ups are thrown by pushing the A button. The donut power-up meter is in the top center of the screen. You cannot hold more than one kind of donut power-up at a time, nor can you store up more than a dozen units of any particular donut power-up at a time.

- **Powdered Sugar Donut:** Flies in a straight line and delivers one hit on enemies.
- **Chocolate Donut:** Homes in on the closest enemy and delivers one hit.
- **Cruller:** Homes in on the closest enemy and delivers two hits.
- **Frosted Donut:** Eliminates every enemy it touches, and also will follow you for a while.

PLACEMARKER: When you touch the pulsating white starburst, it will turn into Gilbert's face. This indicates the place where you will return in the level after you've lost a life.

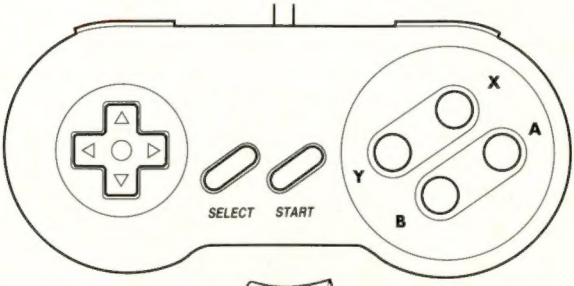
Etes-vous prêt à jouer au cochon dans un jeu plein d'aventures? De l'appétit pour dévorer une douzaine de beignets magiques? Alors "Power Piggs of the dark Age" est un jeu pour vous!
Vous êtes Bruno, un cochon co-propriétaire d'un magasin de beignets dans le "dark Age", et le héros d'une incroyable aventure de cape et d'épée à travers l'hilarant royaume du Pigg!
Lorsque Wizzard of Wolff s'attaque à son paisible royaume, Bruno est contraint d'utiliser des beignets explosifs à la gelée et son sabre sacré pour défaire les terribles intrus. Et quand il ne plane pas dans les colonnes d'air, il fait éclater des coffres remplis de trésors avec son gras..., bon, euh... ses jambons.
La voracité de Wizzard va-t-elle l'emporter?
La ruse des fabriquants de "cruller" va-t-elle vaincre?
Celà ne dépend que de vous dans cette course infernale à travers des cités médiévales, des forêts étranges, le château de Wizzard et plus de beignets que vous ne pourriez en manger.
Vous grognerez de joie en vous vautrant dans la boue et en jouant à Power Piggs of the dark Age!

Power Piggs of the Dark Age

INSTRUCTIONS

C O M M A N D E S

Y :	Donner un coup d'épée
B :	Sauter
A:	Lancer un beignet, quand vous avez un power-up
START:	Pause/commencer
DROITE:	Se déplacer vers la droite
GAUCHE:	Se déplacer vers la gauche
HAUT:	Maintenez le bouton enfoncé pendant un moment et vous verrez la partie cachée au dessus de vous.
BAS:	Ce bouton permet à Bruno de s'accroupir. Si vous maintenez le bouton enfoncé, vous verrez la partie en dessous de vous



MOUVEMENTS SPECIAUX

1) Le Butt-Slam: il s'agit d' un mouvement spécial utilisé pour fracasser les caisses. Pour faire ce mouvement, sautez et enfoncez le bouton du BAS pendant que vous êtes en l'air. Pour ouvrir une caisse, faites simplement un Butt-Slam au dessus du coffre.
2) Le looping: il vous permettra de sortir plus rapidement des colonnes d'air. Dès que vous souhaitez sortir d'une colonne d'air, poussez les boutons de droite ou de gauche, enfoncez alors le bouton de SAUT. Vous aurez besoin de ce mouvement pour certains niveaux du jeu.

BUT DU JEU

Faire progresser Bruno dans l'ensemble du jeu et vaincre Wizzard of Wolff à la fin.

COMMENCER LE JEU

Insérez la cartouche dans la Super Nintendo et allumez la console. Sélectionnez alors START si vous désirez débuter une partie à un joueur. Sélectionnez OPTIONS si vous souhaitez débuter une partie à 2 joueurs, changer le son ou regarder le générique. Sélectionnez PASSCODE lorsque vous avez gagné un code lors d'une partie précédente et que vous voulez avancer plus vite vers des niveaux supérieures.

VIES: Bruno commence le jeu avec 4 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué en haut à gauche de l'écran faisant face au visage de Bruno.

COMPTEUR DE VIES: Bruno commence chaque niveau avec 6 beignets glacés qui sont représentés en haut à droite de l'écran. A chaque fois que notre héros prend un coup, il perd la moitié d'un beignet glacé. Quand tous les beignets ont disparu du compteur, vous perdez une vie. Vous pouvez collecter des beignets glacés supplémentaires à travers tout le jeu, afin de remplir à nouveau le compteur de vies de Bruno.

BEIGNETS TROUES: Lorsque vous récoltez 100 beignets troués, vous gagnez une vie supplémentaire. Le compteur de beignets troués est en haut à droite de l'écran.

BEIGNETS POWER-UPS: Lorsque vous récoltez un beignet POWER-UPS, vous gagnez la possibilité de lancer des beignets sur les ennemies. On peut lancer tous les beignets power-ups en appuyant sur le bouton A. Le compteur de beignets power-ups est en haut et au centre de l'écran. Vous ne pouvez ni utiliser plus d'un type de beignet power-ups, ni stocker plus d'une douzaine d'unités des différents beignets à la fois.

•Beignet saupoudré de sucre : il vole en ligne droite et donne un coup aux ennemis.
•Beignet au chocolat : ce beignet à tête chercheuse se dirige automatiquement vers l'ennemi le plus proche et lui donne un coup.
•Cruller: à tête chercheuse, il se dirige automatiquement vers l'ennemi et lui assène 2 coups.
•Beignet glacé: il élimine tous les ennemis qu'il touche, il vous suivra pendant un moment.

PLACEMARKER: Quand vous touchez une étoile clignotante; elle se transformera le visage de Gilbert. Cela indique l'endroit où vous reviendrez dans le niveau après avoir perdu une vie.

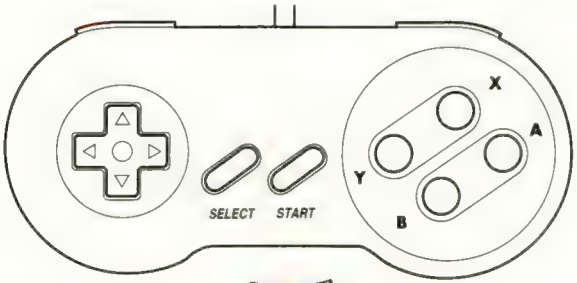
Haben Sie Lust auf ein schweinisches, actiongeladenes Abenteuer? Hunger auf ein Dutzend ganz besondere Donuts? Dann ist Power Piggs of the dark Age genau das richtige Spiel für Sie!
Begleiten Sie Bruno - schweinischer Mitbesitzer einer Donutsbäckerei im Mittelalter - auf seinem Abenteuer im urkomischen Königreich der Pigg, bei dem die Schwerter nur so klirren!
Wenn der Wizzard of Wolff das friedliche Königreich angreift, wirft Bruno mit explodierenden, wackelpuddinggefüllten Donuts und bekämpft die heulenden Eindringlinge mit seinem mächtigen Schwert. Und wenn er nicht auf warmen Luftströmen, "blow-holes" genannt, schwebt, öffnet er preisgefüllte Kisten mit seinem dicken, fetten ... nun ja ... Schinken.
Werden es des Zauberers wahnsinnige Wölfe wagen? Setzen sich die draufgängerischen Donutsbäcker durch? In diesen ständig tobenden, mittelalterlichen Städten, den wunderlichen Wäldern und dem Schloß des Zauberers hängt alles von Ihnen ab - so viele Donutslöcher können Sie mit Ihrem Schwert gar nicht aufspießen!
Sie werden vor Freude grunzen und sich vor Vergnügen wälzen - mit **Power Piggs of the Dark Age** vergehen die Stunden wie im Flug!

Power Piggs of the Dark Age

SPIELANLEITUNG

K O N T R O L L E

Y:	Schwerthieb
B:	Springen
A:	Donuts abwerfen, nach Erhalt eines Donut Power-Up
START:	Pause und Fortsetzung des Spiels
LEFT:	Bewegung nach links
RIGHT:	Bewegung nach rechts
UP:	Drücken Sie die Taste und halten Sie sie einen Augenblick gedrückt, um zu sehen, was über Ihnen los ist.
DOWN:	Wenn Sie diese Taste drücken, duckt sich Bruno. Halten Sie sie einen Augenblick gedrückt, um zu sehen, was unter Ihnen vor sich geht.



SONDERBEWEGUNGEN:
1) Butt-Slam: Es handelt sich um eine Bewegung zum Öffnen von Kisten. Springen Sie in die Höhe und drücken Sie die DOWN-Taste, noch während Sie sich in der Luft befinden. Führen Sie einen Butt-Slam auf der Oberseite einer Kiste aus, um sie zu öffnen.
2) Spin-Jump: Wenn Sie auf einem Luftstrom schweben, drücken Sie RIGHT oder LEFT und dann die Taste zum Springen, bis Sie fast aus dem Loch heraus sind. Sie führen einen Spin-Jump aus, mit dessen Hilfe Sie viel weiter kommen, als beim normalen Verlassen eines blow-hole. In bestimmten Bereichen des Spiels brauchen Sie Spin-Jumps, um weiterzukommen.

ZIEL: Bringen Sie Bruno durch das gesamte Spiel und fordern Sie am Ende den Wizzard of Wolff heraus.

SPIELBEGINN: Legen Sie die Cassette in die Super NES Station ein und schalten Sie sie an. Wählen Sie dann START, um alleine zu spielen. Um zu zweit zu spielen, die Lautstärke (SOUND) zu ändern oder Ihr Guthaben (CREDITS) anzuzeigen, wählen Sie OPTIONS. Haben Sie in einem vorhergehenden Spiel einen Passcode erhalten und möchten Sie schnell zu schwierigeren Spielebenen weitergehen, wählen Sie PASSCODE.

LEBEN: Zu Beginn des Spiels verfügt Bruno über 4 Leben. Die ihm verbleibende Anzahl an Leben wird in der linken unteren Ecke des Bildschirms neben Brunos Gesicht angezeigt.

ANZEIGE: Am Anfang jeder Runde besitzt Bruno 6 glasierte Donuts, die in der linken oberen Ecke des Bildschirms abgebildet sind. Jedesmal, wenn er einen Treffer einstecken muß, verliert er einen halben glasierten Donut. Sind alle Donuts aus der Anzeige verschwunden, verlieren Sie ein Leben. Im Laufe des Spiels können Sie glasierte Donuts hinzugewinnen und die Anzeige auffüllen.

DONUTLÖCHER: Wenn Sie 100 Donutlöcher sammeln, erhalten Sie ein zusätzliches Leben. Die Donutloch-Anzeige befindet sich in der rechten unteren Ecke des Bildschirms.

DONUT POWER-UPS: Wenn Sie einen Donut Power-Up aufsammeln, können Sie Donuts auf Ihre Feinde werfen. Donut Power-Ups werden mit Hilfe der Taste A abgeworfen. Die Donut-Power-Anzeige befindet sich in der Mitte des oberen Bildschirmteils. Sie können jeweils nur über eine Art von Donut Power-Up gleichzeitig verfügen und nicht mehr als ein Dutzend Exemplare eines bestimmten Donut Power-Up gleichzeitig lagern.

. Puderzucker-Donut: Fliegt geradeaus und führt zu einem Treffer bei den Feinden

. Schokoladendonut: Zielt auf den nächsten Feind und führt zu einem Treffer

. Cruller: Zielt auf den nächsten Feind und führt zu zwei Treffern

. Zuckerüberzogener Donut: Vernichtet jeden Feind, den er berührt und verfolgt auch Sie eine Zeit lang.

PLATZANZEIGER: Wenn Sie die pulsierende, weiße Masse berühren, erscheint Gilberts Gesicht. Es zeigt die Stelle in der Spielebene an, zu der Sie nach Verlust eines Lebens zurückkehren.

Siete pronti per la più irresistibile delle avventure? Non sapete resistere a dozzine di ciambelle magiche? Allora **Power Piggs of the Dark Age** è il gioco che fa per voi.

Voi sarete Bruno - un maialino proprietario di un negozio di ciambelle - con il quale dovrete affrontare le mille insidie del Regno dei Pigg.

Quando il Mago dei Wolf attacca il suo pacifico regno, Bruno è obbligato a usare le ciambelle alla gelatina esplosiva e la sua potente spada per sconfiggere i suoi ululanti avversari. Quando non si diverte sui geyser a getti d'aria, Bruno apre scrigni di tesori a colpi di...beh, prosciutti.

Sarrano i lupi del perfido mago ad avere la meglio?

Oppure gli abili pasticceri prevarrano?

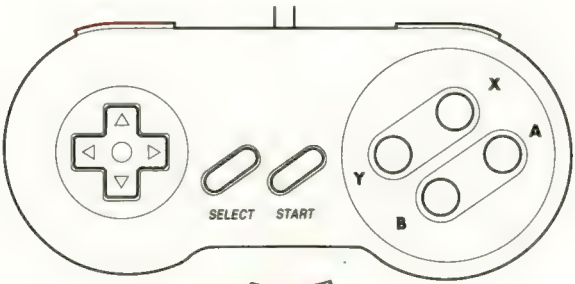
Il destino del Regno dei Pigg è nelle vostre mani, e si snoda fra città medioevali, foreste bizzarre, il castello del mago e tante ciambelle da soddisfare il più goloso fra di voi.

Grugnirete soddisfatti, facendovi una scorpacciata di divertimento con **Power Piggs of the Dark Age!**

ISTRUZIONI DI GIOCO

C O N T R O L L I

Y:	Brandisce la spada.
B:	Salta.
A:	Lancia le ciambelle, quando avete un power-up.
START:	Questo pulsante mette in pausa e fa ripartire il gioco.
SINISTRA:	Muove Bruno a sinistra.
DESTRA:	Muove Bruno a destra.
ALTO:	Tenendolo premuto vi mostra la parte di schermo sovrastante.
BASSO:	Fa accucciare Bruno. Tenendolo premuto vi mostra la parte di schermo sottostante



MOSSE SPECIALI:
1) Supersfondamento: il supersfondamento è una mossa speciale utilizzata per aprire le scatole. Per effetuarlo, saltate e poi premete BASSO mentre siete in aria. Per aprire una scatola, effetuate un supersfondamento sopra la scatola stessa.

2) Salto in avvitamento: quando state galleggiando sopra un geyser, premete a DESTRA o SINISTRA, poi premete B mentre state per uscire dal geyser. Effettuerete un salto in avvitamento, che vi porterà molto più lontani che foste usciti dal geyser normalmente. Avrete bisogno di utilizarre questa mossa per procedere in alcune sezioni del gioco.

OBIETTIVO: Controllate Bruno per tutta la durata della partita, fino a sconfiggere il perfido Mago dei Wolff.

COMINCIARE A GIOCARE: Inserite la cartuccia nel vostro Super NES, quindi accendete l'interruttore. Selezionate START per cominciare una partita a un giocatore singolo. Selezionate invece OPTIONS se volete modificare il numero dei giocatori, il sonoro (SOUND), oppure visionare i crediti (CREDITS). Selezionate PASSCODE quando siete entrati in possesso di un codice valido durante una partita precedente, in modo da evitare di ripetere livelli già portati a termine.

VITE: Bruno comincia la partita con 4 vite. Il numero delle vite rimanenti è indicato nell'angolo inferiore sinistro dello schermo.

INDICATORE ENERGETICO: Bruno comincia ciascun turno di gioco con 6 bomboloni d'energia, che vengono visualizzati nel margine superiore sinistro dello schermo. Una volta consumati tutti i bomboloni, Bruno perde una vita. Potete comunque raccogliere dei bomboloni addizionali nel corso della partita, in modo da ristabilire il livello energetico ottimale.

CIAMBELLE CIRCOLARI: Ogni volta che raccogliete 100 ciambelle, guadagnerete una vita. L'indicatore delle ciambelle si trova al margine inferiore destro dello schermo.

CIAMBELLE POWER-UP: Quando riuscirete a raccogliere un power-up ciambella, potrete lanciare le ciambelle contro i vostri nemici. Tutti i power-up ciambella vengono lanciati premendo il pulsante A. L'indicatore di power-up è situato al centro dello schermo, in alto. Non potrete utilizzarre più di un power-up alla volta e nemmeno trasportare più di dodici unità di un certo tipo di power-up alla volta.

. Ciambella allo zucchero velo : vola in linea retta e infligge un danno ai nemici.

. Ciambella al cioccolato : si dirige verso il nemico più vicino e gli infligge un danno.

. Fritella : si dirige verso il nemico più vicino e gli infligge due danni.

. Ciambella gelata : elimina ogni nemico che tocca e, inoltre, vi segue per un certo periodo.

SEGNALE DI DEMARCAZIONE: Quando toccate uno dei globuli pulsanti di colore bianco, questi si tramuteranno nella faccia di Gilbert. Sarà da questo punto che ricomincerete il livello in caso perdiate una vita.

¿Listo para zambullirte en una aventura llena de acción? ¿Te apetece una docena de rosquillas? ¡Entonces Power Piggs of the dark Age es el juego para ti!

Llevarás a Bruno - un Pigg que es copropietario de una tienda de rosquillas en la Edad Media- a una aventura increíble ¡donde brillan las espadas a través del divertidísimo Reino de Pigg!

Cuando el Hechicero de Wolff ataca su Reino apacible, Bruno se ve forzado a usar rosquillas explosivas de jalea, y su maravillosa espada para derrotar a los terribles intrusos. Y cuando no está flotando sobre géisers de aire llamados "huecos de contratiempo", está abriendo cajas llenas de premios con sus grandes y grasosos, bueno... ejém...jamones.

¿Ganarán los lobos locos del Hechicero?

¿Vencerán los ingeniosos cocinarrosquillas?

Todo depende de ti, en este juego sin fin a través de ciudades medievales, bosques extraños, el castillo del Hechicero, y tantos agujeros de rosquillas como jamás habías imaginado.

Gruñirás de alegría cuando te sumerjas horas jugando ¡**Power Piggs of the dark Age!**

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

C O N T R O L E S

Y: Botón para desenvainar la espada

B: Botón de Saltos

A: Botón de lanzamiento, para cuando tienes una rosquilla de energía.

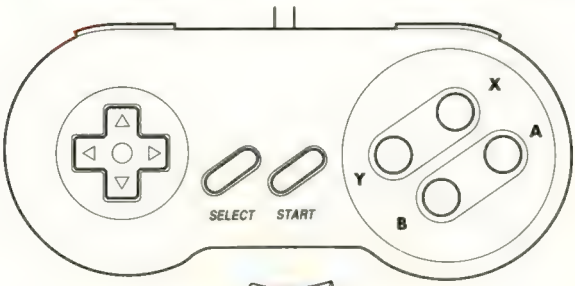
START: Este botín activa y desactiva la pausa del juego.

LEFT: Te mueve hacia la izquierda

RIGHT: Te mueve hacia la derecha

UP: Oprime UP y manténlo oprimido por un momento y verás más de lo que está sobre ti.

DOWN: Este botón hace que Bruno se agache. Si oprimes este botón y lo mantienes oprimido, verás más de lo que está debajo de ti.



MOVIMIENTOS ESPECIALES:
1) El Topetazo: El tapetazo es un movimiento especial que se usa para abrir cajas de un golpe. Para hacer un tapetazo, salta y oprime DOWN mientras estás en el aire. Para abrir una caja, sólo tienes que dar un topetazo sobre la caja.
2) El Salto con giro: Cuando estás flotando sobre un hueco de contratiempo, oprime RIGHT o LEFT, luego oprime el botón JUMP justo antes de salir del hueco de contratiempo. Harás un salto con giro, que te llevará mucho más lejos que si hubieras salido de un hueco de contratiempo normalmente. Necesitarás hacer saltos con giro para poder pasar a través de ciertas secciones del juego.

OBJETIVO: Llevar a Bruno a través de todo el juego y derrotar al Hechicero de Wolff al final.

EMPEZAR A JUGAR: Inserta el cartucho en la máquina Super NES y enciéndela. Luego selecciona START si quieres empezar un juego para una sola persona. Selecciona OPTIONS si quieres jugar con alguien más (Juego para dos personas), modifica el sonido (SOUND), o mira los créditos (CREDITS). Selecciona PASSCODE cuando hayas ganado una contraseña en un juego anterior y quieras avanzar hacia niveles superiores.

VIDAS: Bruno empieza el juego con 4 vidas. El número de vidas que te quedan se indica en el extremo inferior izquierdo de la pantalla cerca a la cara de Bruno.

MEDIDOR DE VIDA: Bruno empieza cada turno con seis rosquillas acarameladas, que se muestran en el extremo superior izquierdo de la pantalla. Cada vez que recibes un golpe pierdes la mitad de una rosquilla acaramelada. Cuando todas las rosquillas desaparecen del medidor, pierdes una vida. Puedes ganar rosquillas acarameladas adicionales a través del juego, para volver a llenar el medidor de vidas de Bruno.

AGUJEROS DE ROSQUILLAS: Cuando hayas recogido 100 agujeros de rosquillas ganarás una vida adicional. El medidor de agujeros de rosquillas está en el extremo inferior derecho de la pantalla.

ROSQUILLAS DE ENERGIA: Tendrás el poder de lanzar rosquillas a tus enemigos cuando tomes una rosquilla de energía. Todas las rosquillas de energía se lanzan oprimiendo el botón A. El medidor de rosquillas de energía está en el centro en la parte superior de la pantalla. No puedes acumular más de una clase de rosquillas de energía a la vez, ni tampoco puedes tener más de una docena de unidades de cualquier rosquilla particular a la vez.
Rosquillas con Azúcar: Vuelan en línea recta y le dan un golpe al enemigo.
Rosquillas de Chocolate: Atacan al enemigo más cercano y le dan un golpe.
Churros: Atacan al enemigo más cercano y le dan dos golpes.
Rosquilla escarchada: Elimina a todos los enemigos que toca y te seguirá por un momento.

MARCADOR DE POSICION: Cuando toques la estrella blanca intermitente se convertirá en la cara de Gilbert. Esta indica el lugar al que volverás en el nivel después de perder una vida.

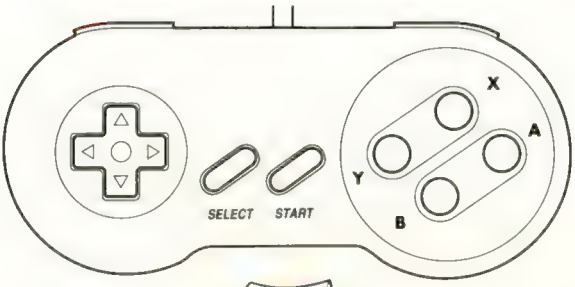
Klaar om je in een avontuur boordevol actie te storten? Heb je trek in een heleboel magische oliebollen? In dat geval is Power Piggs of the Dark Age het spel voor jou!
Je gaat met Bruno - een varken dat mede-eigenaar is van een donutwinkel ten tijde van de middeleeuwen - mee door een ongelofelijk avontuur vol zwaarden dat zich afspeelt in het maffe koninkrijk der Pigg!
Wanneer de Wizzard of Wolf (Wrekende Wolf) zijn vredige koninkrijk aanvalt, is Bruno gedwongen om exploderende donuts en zijn machtige zwaard te gebruiken om de huilende indringers te verslaan. En als hij dan niet aan het zweven is in luchtgeisers, <blow holes> genaamd, dan breekt hij met prijzen gevulde dozen open met zijn dikke vette, nou ja, eh... hammen.
Zullen de Wizzard's (Wrekers') waardeloze wolven winnen?
Kunnen de ontzettend slimme oliebollen-verkopers overwinnen?
Het ligt allemaal in jouw handen in deze non-stop stoeipartij door middeleeuwse steden, bizarre bossen en het kasteel van de Wizzard. En er zijn meer oliebollen dan dat jij aan je zwaard kunt rijgen!
Je zult vol tevredenheid knorren en zwelgen van genot terwijl de uren ongemerkt voorbijgaan als je met **Power Piggs of the Dark Age** speelt.

Power Piggs OF THE DARK AGE™

SPELINSTRUCTIES

CONTROLEPANEEL

Y: De zwaard-zwaaien-knop
B: De spring-knop
A: De werp-knop, voor als je een donut power-up hebt.
START: Met deze knop start en stop je het spel.
LEFT: Naar links.
RIGHT: Naar rechts.
UP: Druk op de knop en hou deze even ingedrukt. Dan kun je meer zien van wat er zich boven je afspeelt.
DOWN: Deze knop zorgt ervoor dat Bruno zich hurkt. Wanneer je deze knop indrukt en vasthoudt, dan kan je meer zien van wat er zich onder je afspeelt.



SPECIAL MOVES:
1) De Butt-Slam: De butt-slam is een speciale move die gebruikt wordt voor het openen van dozen. Voor het maken van een butt-slam spring je omhoog en terwijl je in de lucht bent druk je op de DOWN knop. Om een doos open te maken doe je enkel een butt-slam op de bovenkant van de doos.
2) De Spin Jump: Wanneer je aan het zweven bent in een blow-hole druk je op left of right en vervolgens druk je op de JUMP knop net op het moment dat je de blow-hole wil gaan verlaten. Op deze manier doe je dan een spin jump, waardoor je veel verder landt dan wanneer je normaal een blow-hole zou verlaten. Je moet gebruik maken van deze spin jumps om te overleven in sommige delen van het spel.

DOEL: Manoeuvreer Bruno door het gehele spel en versla aan het eind de Wizzard of Wolff (De Wrekende Wolf)

HET SPEL STARTEN: Steek de spelcassette in de super NBS machine en zet hem aan. Druk op START wanneer je het spel met één speler wilt spelen. Druk op OPTIONS wanneer je het spel wilt spelen met twee spelers, verander het GELUID (SOUND) of bekijk de TITELROL (CREDITS). Selecteer PASSCODE wanneer je een passcode (wachtwoord) in een eerder spel verdiend hebt en als je snel door wilt gaan op een meer gevorderd niveau.

LEVENS: Bruno begint het spel met vier levens. Hoeveel levens je nog overhebt, kun je linksonder op het scherm zien, naast het gezicht van Bruno.

LEVENSMETER: Elke beurt start Bruno met zes oliebollen die links boven in de hoek van het scherm staan aangegeven. Elke keer als hij wordt geraakt, verliest hij een halve oliebol. Wanneer alle oliebollen van het scherm verdwijnen, verlies je een leven. Tijdens het spel kun je extra oliebollen verdienen om zo Bruno's levensmeter weer aan te vullen.

DONUT GATEN: Wanneer je 100 donutgaten hebt verzameld, verdien je een extra leven. De donutgatenmeter is rechtsonder op het scherm te zien.

DONUT POWER-UPS: Wanneer je een donut power-up hebt verdiend, krijg je het vermogen om donuts naar de vijand te gooien. Om een donut power-up te kunnen gooien, druk je op de A-knop. De donut power-up meter kun je zien bovenaan in het midden van het scherm. Je kunt niet meer dan één soort power-up per keer gebruiken. Je kunt ook niet meer dan een twaalftal units van een bepaalde soort power-up per keer verzamelen.

* Poedersuiker Donut: Vliegt in een rechte lijn en deelt één klap uit aan de vijand.
* Chocolade Donut: Richt zich op de dichtstbijzijnde vijand en deelt één klap uit.
* Cruller(Krulkoekje): Richt zich op de dichtstbijzijnde vijand en deelt twee klappen uit.
* Geglaseerde Donut: Schakelt elke vijand uit die hij aanraakt en zal je tevens voor een tijdje volgen.

PLACEMARKER (PLAATSINDICATOR): Wanneer je de ontploffende witte ster aanraakt, verandert deze in Gilbert's gezicht. Dit geeft de plaats aan en het niveau waarnaar je zult terugkeren na het verliezen van een leven.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

Titus Ltd. warrants that this Super Nintendo Game Pak («pak») shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, TITUS Ltd. will repair or replace the defective pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the product, postage prepaid and insured for loss or damage, together with your sales slip or similar proof of purchase to:

TITUS Ltd.

United house North Road. London N7 9DP.

Phone: 0171 700 21 19.

Be sure to include your name, address and phone number, plus a brief description of the fault. Game Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day warranty period, will, at TITUS's option, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. (Repair done after acceptance of the quotation.)

Payments must be made by cheque or money order, payable to TITUS Ltd.

This warranty shall not apply if the Game Boy Game Pak has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering or by other causes unrelated to defective materials or workmanship. This warranty does not interfere with your statuory rights.

For all information on this Game Pak
or other Super NES GamePaks, call the Nintendo «Hotline» at: (0703) 652 222.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (CARTOUCHES)

Titus garantit cette cartouche Super Nintendo contre tout défaut de fabrication pendant une période de 90 jours à compter de la date de l'achat. Si un défaut de fabrication apparait durant cette période, Titus remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse. Pour profiter de cette garantie, retournez la cartouche accompagnée d'une preuve d'achat à l'adresse suivante :

TITUS

28 ter, avenue de Versailles - 93220 GAGNY - FRANCE

Toute cartouche retournée après expiration de la garantie ou sans preuve d'achat sera soit réparée soit remplacée à la charge du client.

Cette garantie ne s'applique pas si la cartouche a été endommagée par négligence, usage abusif, accident, ou si elle a été modifiée par l'utilisateur.

Pour toute information concernant cette cartouche vous pouvez appeler le (1) 43 32 10 92

NOTES

NOTES

NOTES

DISTRIBUTED BY

TITUS
28 ter avenue de Versailles
93220 GAGNY
FRANCE

Titus Ltd.
United House North Road
London N7 9 DP.
U.K.

Printed in Japan
Imprimé au japon